

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSAS DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA  
PIBIC/CNPq – UFSC**

**RELATÓRIO FINAL**

**INTERAÇÃO SOCIAL ENTRE OS GAMERS: UM ESTUDO DA  
COOPERAÇÃO/COLABORAÇÃO E COMPETITIVIDADE NOS JOGOS  
ELETRÔNICOS**

Nathalia Gabrielle Pereira  
Raissa Fernanda Colares de Nóvoa

PROFESSORA ORIENTADORA  
Dra. Dulce Márcia Cruz

Florianópolis,  
2014

## RESUMO

A presente pesquisa teve como objetivo investigar comportamentos de cooperação e colaboração no jogo eletrônico League of Legends (LoL), pela sua importância como produto cultural e por ser um dos jogos mais populares da atualidade. O LoL é precursor do estilo MOBA (massive online battle arena), de estratégia e em tempo real no qual duas equipes de qualquer localidade se enfrentam no campo de batalha. Os jogadores, também conhecidos no jogo como “Invocadores”, competem e colaboram nas partidas interagindo através de texto e voz para manter a comunicação do grupo antes e durante a batalha. Por essa comunicação nem sempre ser cordial e positiva, existe no jogo um guia de bom comportamento contendo regras simples. Este guia é conhecido como Código dos Invocadores e está disponível no site do jogo, podendo ser acessado por jogadores e visitantes. As regras existentes nele encorajam o bom relacionamento entre os Invocadores, o trabalho em equipe e também o auxílio de jogadores mais experientes aos que estão iniciando. Aqueles com um histórico de denúncias por mau comportamento são julgados no Tribunal do jogo, formado por Invocadores voluntários que seguem o Código. A metodologia utilizada no desenvolvimento da pesquisa consistiu no levantamento bibliográfico, inserção do pesquisador no jogo dividindo a experiência em dois momentos: a iniciação solitária para se familiarizar e dominar as ferramentas contidas no jogo e partidas em grupo na presença de outros Invocadores para compartilhar informações e aprender novas técnicas e, por último, a análise dos dados obtidos durante observação etnográfica das partidas verificando se as regras estabelecidas pelos idealizadores do jogo influenciam de alguma forma no comportamento de seus jogadores e onde estão presentes os aspectos de competição e cooperação. Os resultados mostraram que poucos jogadores conhecem o Código e o seguem. As situações de cooperação e colaboração aparecem a todo momento mas poucas vezes de forma positiva, normalmente as atitudes parecem ser tomadas visando o indivíduo e não o trabalho em grupo. Todos estes aspectos foram analisados em tempo real durante a inserção do pesquisador-jogador nas batalhas.

**Palavras-chave:** *cooperação, colaboração, competição, league of legends, gamer, jogos.*

## 1. INTRODUÇÃO

Em observações empíricas que fizemos com jovens jogadores atuando em partidas *multiplayers* em redes sociais vimos que eles apresentam comportamentos de comprometimento muito fortes com o grupo online em relação aos objetivos a serem cumpridos durante as sessões de jogo enquanto estão competindo com outras equipes. Os grupos atuam juntos ao mesmo tempo tanto presencialmente (na mesma sala vários amigos jogam, cada um em seu computador) quanto online (outros amigos ou jogadores do grupo participam da partida virtualmente, situados em outros lugares) e se comunicam por escrita (nos chats que são possíveis dentro próprio programa) e por som (conversando por fones de ouvido através de softwares como o *skype*) durante o jogo. Essa comunicação acontece no momento do jogo e serve para combinarem

estratégias, divisão de tarefas, fortalecimento de *expertises* (muitas vezes cada jogador se especializa em determinada arma ou jogada e participa do grupo com essa habilidade valorizada). Da mesma maneira, no caso dos games que investigamos nas salas de aula, hora se vê a colaboração, hora a competitividade, o que levanta questões sobre que tipo de interações sociais um jogo eletrônico pode suscitar e como pode se tornar um meio de socialização de conhecimento. Uma questão que se apresenta na relação *online* é que ela pode ser estender por outros espaços visíveis de serem investigados, por exemplo, os fóruns de discussão específicos de cada jogo ou portais que abrangem vários jogos.

Em alguns jogos online, essa socialização acontece de forma ainda pouco conhecida. Um dos jogos mais populares deste gênero é o League of Legends (LoL), produzido pela empresa americana Riot Games, lançado mundialmente em outubro de 2009 e que teve seu lançamento oficial no Brasil em agosto de 2012. Segundo fontes estatísticas não acadêmicas (tais como revista Forbes e pesquisas promovidas pela própria empresa do jogo, a Riot Games) o jogo alcançou a marca de 1,3 bilhões de horas jogadas em um ano, tornando-se oficialmente o jogo mais jogado do mundo.

O game é reconhecido pelo estilo MOBA (Massive Online Battle Arena), uma das variações do gênero estratégia em tempo real que traz a proposta de um jogo online onde a partida é jogada com a formação de três a cinco jogadores em cada time dentro de um cenário com o objetivo de dominar o território inimigo. Assim, inevitavelmente, colaboração e competição são incentivadas em determinadas partes da batalha e consideradas parte do jogo.

Os jogadores, também conhecidos no jogo como “Invocadores”, competem e colaboram nas partidas interagindo através de texto e voz para manter a comunicação do grupo antes e durante a batalha. Por essa comunicação nem sempre ser cordial e positiva, existe no jogo um guia de bom comportamento contendo regras simples. Este guia é conhecido como Código dos Invocadores e está disponível no site do jogo, podendo ser acessado por jogadores e visitantes. As regras existentes nele encorajam o bom relacionamento entre os Invocadores, o trabalho em equipe e também o auxílio de jogadores mais experientes aos que estão iniciando. O problema que LoL enfrenta é que nem sempre esses comportamentos acontecem de forma saudável, sendo às vezes esquecida a colaboração entre membros da mesma equipe causando uma grande hostilidade, deixando de lado os princípios que regem o jogo, “O Código dos Invocadores”. Os

jogadores que criam problemas durante as partidas, hostilizam outros jogadores e constroem um histórico de denúncias por mau comportamento são julgados no processo conhecido como “O Tribunal”, formado por Invocadores voluntários que seguem o Código.” O Tribunal consiste então em uma área criada pelos administradores do jogo para julgar e punir casos de ofensas e hostilidade na competição denunciados durante as batalhas online.

Como em sala de aula vemos muitas vezes que são comuns comportamentos competitivos entre colegas, essa pesquisa tentou entender essa realidade vivida por jovens jogadores para tentar se beneficiar desse conhecimento para usá-lo na escola e o jogo foi escolhido para ser investigado. Para conhecer melhor este espaço de sociabilidade, a pesquisadora/jogadora passou pela aprendizagem da ferramenta, para depois focar a pesquisa nos jogadores das comunidades do jogo e as relações de cooperação/colaboração e competição que acontecem dentro do jogo online League of Legends (LoL).

### **1.1 Revisão Bibliográfica**

Cooperar e colaborar podem ser definidos como trabalhar em conjunto, apoio mútuo entre indivíduos que desejam atingir um objetivo específico. Kenski (2003, p. 112) destaca que nos processos colaborativos todos dependem de todos para a realização da atividade pré determinada, e que essa interdependência exige aprendizado de todos e interação permanente respeitando o pensamento alheio e superando as diferenças em busca de resultados que possam beneficiar a todos.

O conceito de competir, segundo o Vocabulário de Análise do Comportamento: um manual de consulta para termos usados na área (TEIXEIRA JÚNIOR; SOUZA, 2006), é constituído em comportamentos de dois ou mais sujeitos em relação a um reforçador que não beneficia a todos os envolvidos. Assim, competir também pode se referir ao indivíduo ser comparado com seus semelhantes em algum tipo de modalidade de ação, onde nem todos recebem um reforçador positivo no seu resultado final, visto que o que se mensura são as habilidades e não o trabalho realizado.

O mundo capitalista faz com que haja sempre uma comparação entre as pessoas, avaliando a todo momento suas habilidades e estimulando para que todos sejam cada vez

melhores e mais atualizados, com um pé sempre a frente. É valorizada a ideia de não apenas ser bom, mas ser melhor que os outros. A dúvida que paira entre esses discursos é, para ser melhor é sempre preciso ganhar do outro? Ou apenas encontrar a melhor forma de chegar ao parâmetro estabelecido sem precisar subjugar alguém?

A competição é vista na vida dos animais de forma simples. Sendo a base da teoria evolucionista de Darwin, a seleção natural vai selecionando indivíduos que se adaptam melhor ao ambiente disputando por abrigo, alimentos e parceiro para a reprodução. Porém ignora-se o fato de que é com os animais que aprendemos as melhores formas de colaboração em um ambiente hostil onde a competição é a chave da vitória.

Como o autor Fiorentini (2004) destaca, uma produção coletiva pode se dar de forma cooperativa ou colaborativa. O autor afirma que na cooperação os membros de um determinado grupo executam tarefas que não são resultado de uma negociação em conjunto, podendo haver uma relação hierárquica. Enquanto na colaboração o trabalho do grupo é feito em conjunto, com apoio mútuo entre os integrantes. Kenski (2003) destaca que nos processos de estilo colaborativo todos dependem de todos para a realização, com sucesso ou não, das atividades, e essa interdependência exige muito de todos os envolvidos, como o respeito ao pensamento alheio, superação das diferenças e busca de resultados que possam beneficiar a todos.

Segundo Orlick (1989) a principal diferença entre jogos competitivos e cooperativos é que nos jogos cooperativos todos ganham e assim eliminam o sentimento de fracasso e o medo e o uma das oportunidades para a utilização deste tipo de jogo é para o aprendizado cooperativo e prazeroso. Método que poderia ser utilizado para os jogadores de League of Legends que estão na fase inicial do jogo e aprendendo sobre o seu funcionamento. Este tipo de jogo é entendido como um excelente método para o desenvolvimento de crianças, oportunidade para liberar a criatividade e enfrentar o jogo não como o foco o principal, mas uma consequência das ações e relações estabelecidas (Brotto, 1995).

Os jogos competitivos também podem ser um elemento importante na educação e desenvolvimento de crianças, se bem trabalhados, tendo como fundamento que seria um treinamento para os acontecimentos da vida e mundo. Porém, se trabalhada de forma desenfreada, a competição pode desenvolver características negativas como o medo e a baixa auto-estima. Um ambiente competitivo aumenta a tensão e a frustração, podendo desencadear

comportamentos agressivos (FERNANDES, 2006).

A vitória é um fenômeno que se constitui sobre a derrota do outro e segundo Maturam:

A competição é ganha quando o outro fracassa diante de nós, e se constitui quando a perspectiva de que isso ocorra de fato torna-se culturalmente desejável. No âmbito biológico não humano tal fenômeno não se dá. A história evolutiva dos seres vivos não envolve competição. Por isso, da evolução do humano não participa a competição, senão a conservação de um fenótipo ontogênico ou modo de vida, no qual o languagear pode surgir como uma variação circunstancial para sua realização quotidiana que não requer nada especial” (Maturana, 1988).

Na literatura, competir se constitui em comportamentos de dois ou mais sujeitos em relação a um reforçador que não beneficia a todos os envolvidos ou também se refere a ser comparado com semelhantes em algum tipo de ação, quando nem todos recebem um reforçador positivo no resultado final, visto que o que se mensura são as habilidades e não o trabalho realizado (TEIXEIRA JÚNIOR; SOUZA, 2006). Cooperar e colaborar poderiam ser definidos como trabalhar em conjunto com outrem em uma mesma obra, se apoiando mutuamente, com indivíduos recebendo reforços positivos se o desempenho do grupo atingir um critério específico. Kenski (2006, p. 112) destaca que nos processos colaborativos todos dependem de todos para a realização de atividades, e essa interdependência exige aprendizados complexos de interação permanente, respeito ao pensamento alheio, superação das diferenças e busca de resultados que possam beneficiar a todos. Embora competir preveja mensuração das habilidades em relação a outras, não exclui o incentivo ao colaborar para que os demais indivíduos obtenham o conhecimento que poderia criar possibilidades de que outros também tivessem a habilidade de atingir o critério desejado.

## **1.2 Justificativa**

Em observações empíricas que fizemos com jovens jogadores atuando em partidas *multiplayers* em redes sociais vimos que eles apresentam comportamentos de comprometimento muito fortes com o grupo online em relação aos objetivos a serem cumpridos durante as sessões de jogo enquanto estão competindo com outras equipes. Os grupos atuam juntos ao mesmo tempo tanto presencialmente (na mesma sala vários amigos jogam, cada um em seu computador) quanto online (outros amigos ou jogadores do grupo participam da partida virtualmente, situados em outros lugares) e se comunicam por escrita (nos chats que são possíveis dentro próprio

programa) e por som (conversando por fones de ouvido através de softwares como o *skype*) durante o jogo. Essa comunicação acontece no momento do jogo e serve para combinarem estratégias, divisão de tarefas, fortalecimento de *expertises* (muitas vezes cada jogador se especializa em determinada arma ou jogada e participa do grupo com essa habilidade valorizada). Da mesma maneira, no caso dos games que investigamos nas salas de aula, hora se vê a colaboração, hora a competitividade, o que levanta questões sobre que tipo de interações sociais um jogo eletrônico pode suscitar e como pode se tornar um meio de socialização de conhecimento. Uma questão que se apresenta na relação *online* é que ela pode ser estendida por outros espaços visíveis de serem investigados, por exemplo, os fóruns de discussão específicos de cada jogo ou portais que abrangem vários jogos. Nestes espaços são formadas comunidades de discussão que já estudamos anteriormente com o jogo *The Sims* (KRÜGER; CRUZ, 2004; CRUZ; KRÜGER, 2007) e que precisam ser atualizados dadas as grandes mudanças culturais e tecnológicas que aconteceram desde aquele momento pioneiro da nossa pesquisa, especialmente com o que alguns autores chamam de Cultura da Convergência (JENKINS) ou Cultura Digital (BUCKINGHAM) entre tantos outros que iremos estudar.

Por essa razão, a justificativa de dar continuidade ao PIBIC nessa etapa foi a tentativa de focar nossa pesquisa especificamente para um trabalho de etnografia digital voltado para os jogos e os jogadores online para verificar os comportamentos de cooperação e colaboração presentes na internet como espaço de investigação.

### **1.3 Objetivos**

A presente pesquisa teve como objetivo investigar comportamentos de cooperação e colaboração no jogo eletrônico *League of Legends* (LoL), pela sua importância como produto cultural e por ser um dos jogos mais populares da atualidade.

## **2. MATERIAL E METÓDOS**

O método utilizado para o desenvolvimento da pesquisa foi o participativo, com registro a posteriori, e foi dividido em três momentos: o primeiro contato com o jogo, jogador acompanhado e a hostilidade.

Como parte do levantamento de material para a fase inicial do projeto foi feita a pesquisa em diversas bases de dados a fim de encontrar pesquisas acadêmicas referentes ao jogo a ser experienciado (LoL). Foram usadas as palavras-chaves “League of Legends”, “League”, “Legends”, “LoL”, “MOBA”, com e sem aspas, sendo pesquisadas também palavras-chaves como “jogos” e “games” levantadas nas quais foram lidos os títulos e alguns resumos a fim de investigar se havia ou não referência ao jogo a ser experienciado, nos bancos de dados referentes a grandes eventos de educação e informática no Brasil. Foram considerados os seguintes eventos: Wie, Sbie, Renote – cited, Hipextexto, e SBGames; assim como as revistas online acadêmicas: Scielo, Google Scholar e Portal CAPES. Essa pesquisa foi realizada no período de 8 a 15 de novembro de 2013.

Foram poucos os resultados encontrados em bancos de dados de eventos, fato que trouxe grande surpresa devido a proporção que o jogo vem tomando. Nos anais do evento SBGames foi encontrado uma pesquisa quanto ao estilo MOBA, analisando sua estrutura e sua comunicação, ao qual faz referência direta a League of Legends e ao jogo DOTA, este segundo sendo o marco inicial no estilo arena de batalhas, e outra pesquisa voltada a área de design, focada em um dos personagens do jogo. Nesse mesmo evento, o SBGames, foi promovido um campeonato do jogo com batalhas abertas para a visualização do público. Dentre as outras bases de dados pesquisadas não foram encontrados nenhum material referente as palavras-chaves utilizadas.

Quando pesquisado em banco de dados de revistas online de maior abrangência o resultado já foi mais positivo. No portal CAPES onde se teve mais resultados, foram encontrados 12 referências divididas em sete artigos de jornal e cinco artigos acadêmicos, desses artigos três faziam referência ao seu faturamento e seus bancos de dados e os outros dois se referiam a moderação do uso da linguagem dentro do jogo, e o outro. No Google Scholar a pesquisa já foi bem mais promissora, com 244 resultados , sendo três em língua portuguesa.

Na pesquisa empírica, durante o primeiro momento, de contato, a pesquisadora conheceu todos os aspectos do jogo desde o seu site até o seu funcionamento, passando pelo treinamento disponibilizado pelo próprio jogo para novos jogadores até chegar o momento de finalmente partir para a ação como jogadora de League of Legends. A fase do jogador acompanhado surgiu para a pesquisadora-jogadora ter contato com outros jogadores e aprender novas técnicas para aperfeiçoar o treinamento prévio e também participar de batalhas com uma equipe que preparasse a estratégias de batalha em tempo real. O terceiro momento foi marcado pela



hostilidade. A pesquisadora, por ainda não ter muita experiência, era alvo constante de xingamentos durante as partidas. As ofensas vinham de jogadores mais experientes, e diante das regras de bom comportamento estabelecidas pelo jogo, estas jogadoras deveriam ser pacientes com os iniciantes e auxiliar. Isso mostrou a pouca importância que os jogadores dão as regras e em alguns casos é possível que nem conheçam estas regras.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

#### 3.1 Linguagem do Jogo

O jogo League of Legends trabalha com uma linguagem audio-visual de uma forma bem explorada, embora não se utilize de gráficos de alta definição, ou animações elaboradas, ele cultiva o simples porém bem feita. A diversidade visual do jogo se encontra apenas nos diferentes personagens, já que os mapas do jogo são sempre os mesmos. O jogo é 2D de visualização em terceira pessoa, por cima (Figura 1).

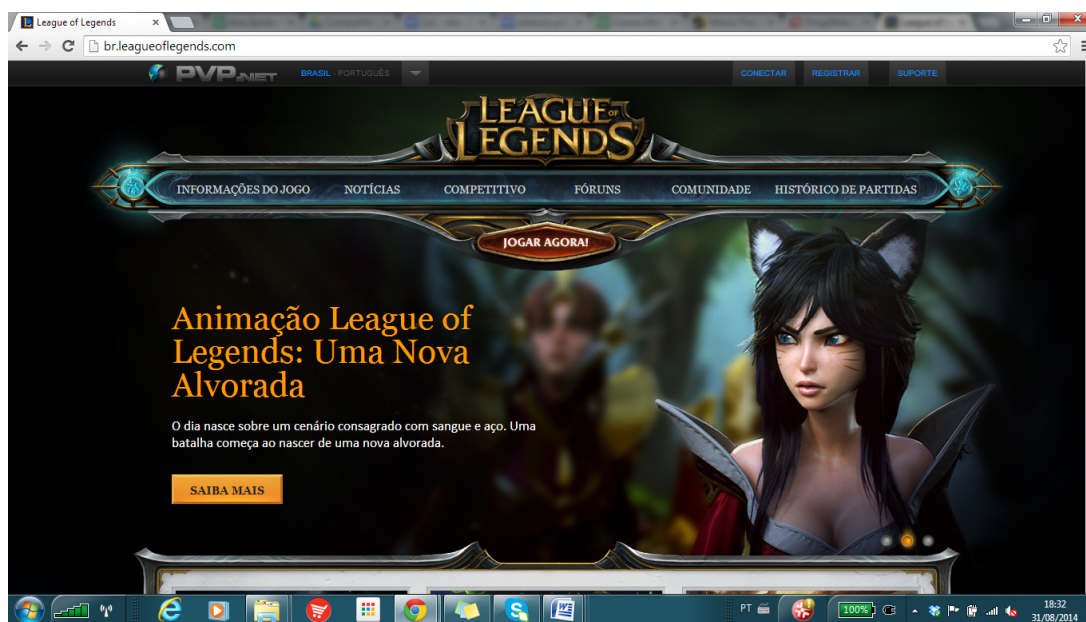


Figura 1. Tela de abertura do jogo

Tanto o jogo como o site oficial e os fóruns de League of Legends foram disponibilizados totalmente traduzidos para a língua portuguesa (Figura 2). Seus personagens utilizam bordões durante as partidas e juntamente com os efeitos sonoros dos movimentos fazem com que valha a pena utilizar o áudio do jogo principalmente ao iniciante, já que o tutorial fala com o jogador ao

invés de apenas instruir o novo jogador com legendas e interromper momentaneamente a visualização para que seja feita a leitura das instruções. É explorada a utilização de áudio para dar dicas e desenvolver as habilidades do aprendiz diante das suas ações.

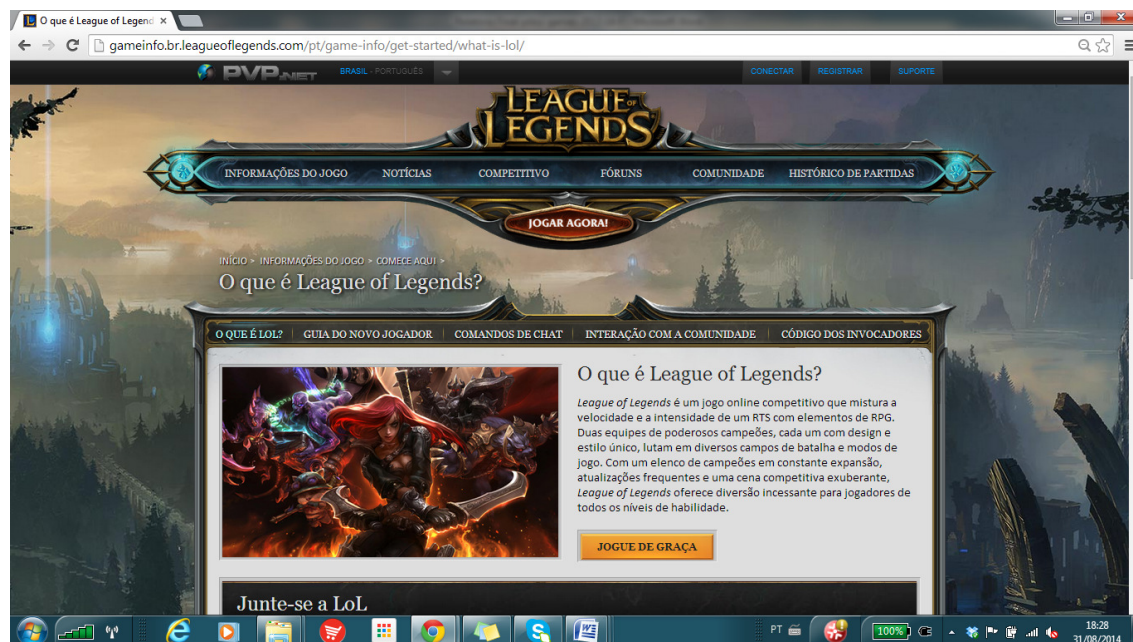


Figura 2. Tela de abertura do jogo.

Assim como Arruda em *Aprendizagens e Jogos digitais* descreve as regras e as relações humanas no *Age of Empires III*, cabe ao *League of Legends* também esses preceitos. Arruda (2011) defende que, por serem jogos pré-programados, grande parte das regras são predefinidas pelos produtores do jogo e não pelos jogadores, mas não impedem que existam regras implícitas de jogabilidade que os próprios jogadores criam durante as partidas.

Para Juul (2003) a definição para jogo é a seguinte:

Um jogo é um sistema formal baseado em regras, com um resultado variável e quantificável, no qual diferentes resultados são atribuídos por diferentes valores, o jogador empenha esforço a fim de influenciar o resultado, o jogador sente-se vinculado, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis.

Para Salen e Zimmerman (2012) o conceito de regras dentro de um jogo segue algumas características como a limitação de ação do jogador, o modo como são compartilhadas com todos

os jogadores envolvidos, sua obrigatoriedade dentro do jogo, entre outras. E, sendo o jogo um sistema baseado em regras, é importante destacar que:

são sistemas artificiais, separados de alguma forma da vida comum. A autoridade das regras de jogos só tem influência no âmbito limitado do jogo. As leis de um estado, por outro lado, permeiam a vivência dos seus cidadãos de uma forma muito menos limitada. É verdade que as leis são uma construção social, como são as regras do jogo. Mas, do ponto de vista formal, a artificialidade dos jogos impede que suas regras tenham um impacto fora do círculo mágico do jogo.

As regras, estratégias, ações e métodos utilizados dentro de um jogo são denominadas “Metagame”. Este processo pode ocorrer antes de uma partida, como uma busca em outros meios, fora do jogo, buscando por informações que podem melhorar o desempenho do jogador. Estas estratégias e regras costumam ser levadas a sério na maioria das partidas. No “LoL” isso fica bem claro assim que é adquirida alguma experiência no jogo e até mesmo nas partidas denominadas “coop vs IA”, onde a divisão de funções que acaba, de certa forma, trazendo uma ordenação hierárquica aos personagens. Logo no início de uma partida são divididas as funções, sendo:

Adc - normalmente um personagem de ataque a distância, que deve ser o mais forte para causar mais danos e mortes ao time adversário, ele se utiliza da ajuda do “supp” em seus ataques;

Supp - age como suporte ao time, não se foca em receber as maiores pontuações e fazer as mortes dos oponentes, mas em estar como apoio aos outros jogadores;

Míd - jogador que fica no meio, normalmente é um tipo de mago, que no início da partida não aguenta receber muito dano, pode correr rápido por ser o caminho mais curto do jogo;

Jungle - o jogador que não fica em um lugar específico, ele arma emboscadas e ajuda os parceiros nos combates porém sem se fixar em um lugar.

### **3.2 Partidas**

As partidas tem, em média, duração de 20 minutas a 1 hora e 40 minutos. O tempo é determinado por diversos elementos, dependendo do ritmo que a partida assume e não há tempo mínimo ou máximo para a finalização da partida. Os times são formados por duas equipes iguais,

que podem ter 3 ou 5 campeões cada, sendo que os dois lados precisam ter a mesma quantidade de jogadores. Os personagens existentes dentro do jogo são chamados de Campeões e após a escolha de quais Campeões serão utilizados cada time começa em uma ponta do mapa, chamado “Spawning Pool”, perto do “nexus”, que deve ser defendido. O objetivo do jogo é destruir o “nexus” inimigo dominando o mapa pelo caminho, derrubando as torres para fazer o avanço no mapa assim, finalizando a partida.

No jogo clássico, o mapa é dividido em três caminhos defendidos por torres, três de cada equipe. Um exemplo é o “jungle” que imita uma floresta onde há monstros neutros, que não atacam aos campeões até que sejam atacados. Cada equipe libera tropas de “minions” (pequenos NPCs) pelos caminhos principais, que ajudam no combate tanto a se aproximar das torres inimigas e receber menos dano, quanto para receber mais pontos de experiência e dinheiros nas partidas.

Os campeões começam a partida com o nível 1, podendo evoluir e chegar no nível máximo 18. A evolução é relacionada ao progresso do jogador durante a partida, pelos danos causados, mortes realizadas (que são revertidas em experiência) e dinheiro para comprar itens fortalecendo as habilidades, defesas e ataques de cada campeão. Cada invocador, como são chamados os jogadores, em seu perfil pessoal tem um nível que é usado principalmente na escolha de adversários no momento da organização de partidas. Este nível separa jogadores do mesmo nível para equiparar os times nas partidas rápidas.

No jogo clássico, o mapa é dividido em 3 caminhos defendidos por torres, 3 de cada equipe; assim como o “jungle” que imita uma floresta onde há monstros neutros, que não atacam aos campeões até serem atacados. Cada equipe libera tropas de “minions” (pequenos NPCs) pelos caminhos principais, que ajudam no combate tanto a se aproximar das torres inimigas e receber menos dano, quanto para receber mais pontos de experiência e dinheiros nas partidas.

Os campeões começam a partida com o nível 1, podendo evoluir e chegar no nível máximo 18. A evolução é dado com o progresso do jogador na partida, pelos danos causados, mortes realizadas que revertem em experiência e dinheiro para comprar itens fortalecendo as habilidades, defesas e ataques de cada campeões.

As partidas são divididas em diferentes categorias e as principais são: classico, dominion e aram. No caso desta pesquisa as partidas foram focadas no modo de jogo clássico. As opções

de jogos são divididas também em algumas categorias como: PvP: jogadores humanos versus humanos; Coop vs IA: jogadores humanos versus computadores; Personalizado: lugar em que você cria sua própria partida, podendo ela ser com humanos ou computadores e há também a opção Tutorial, que são partidas direcionadas ao iniciantes, como uma espécie de treino. As partidas “Coop vs Ia” são ainda divididas nas subcategorias Iniciantes e Intermediário. Já a “PvP” está dividida em outras subcategorias como: normal formador de equipes, normal escolha livre, normal modo competitivo e ranqueado solo/duo modo competitivo. Sendo que essas opções de jogo só são desbloqueadas para o jogador conforme ele vai adquirindo mais experiência e aumentando o nível do seu perfil.

No perfil pessoal de todos os invocadores existe um nível que é usado principalmente na escolha de adversários no gerenciador de partidas, que separa jogadores do mesmo nível para equiparar os times em partidas rápidas. O sistema do LoL permite que o invocador jogue com conhecidos e também oferece a opção para que entre em uma partida totalmente aleatória sem conhecer ninguém, apenas escolhendo o tipo da partida. O jogo além dos níveis de invocadores possui o ranking de vitórias que possibilita o jogador a classificar-se para torneios, tanto para time quanto para individual.

Por possuir partidas personalizadas que permitem jogar em diversas modalidades como com outros jogadores, IA ou BOTs, só há pontuação quando o número de jogadores humanos é superior a 2 e maior ou igual ao número de bots na partida. Essa regra estimula a socialização dentro do jogo e, como o próprio site avisa, o jogo é melhor e mais prazeroso quando não se joga sozinho, porém, assim como na análise de Age of Empires III, Arruda (2011) indica que esse tipo de regra pode ser compreendida como valorização da competição em detrimento dessa socialização já que a regra privilegia o resultado do jogo e não o processo.

No perfil de Invocador além do mostrar o nível dentro do jogo também é possível adicionar amigos como em uma rede social tradicional, oferecendo a possibilidade de bate-papo, tanto com conhecidos como com o time e essa opção de bate-papo também fica disponível durante as partidas. É de grande importância essa comunicação antes e durante o jogo para que sejam definidas as estratégias que serão utilizadas na partida. Um fato surpreendente relacionado a esta ferramenta é o modo com que os jogadores a utilizam negativamente, xingando parceiros do mesmo time ao invés de buscar soluções e estratégias que ajudem. A hostilidade se mostra

muito grande contra o Invocador que não acompanha o time em habilidades, mesmo tendo nível para estar na batalha, sendo o mais fraco ao invés de ser ajudados é hostilizados pelo restante do time.

### **3.3 Competição, cooperação e colaboração**

Todos os aspectos envolvendo cooperação e colaboração descritos na revisão bibliográfica foram observados durante as partidas de League of Legends, evidenciando a competição como a parte negativa, resultado da hostilização e levando a momentos de baixa auto-estima e a desmotivação em continuar em um jogos onde os jogadores mais experientes, e até os do mesmo nível mas com melhor desempenho durante as partidas, são tão opressores e impacientes. Mesmo o estabelecimento de regras e até o julgamento dos denunciados não desencoraja esta atitudes. A seguir serão descritos os resultados da pesquisa realizada dentro do jogo e em contato real com os outros jogadores de forma online.

#### **3.3.1 Primeiro contato com o jogo**

Para o primeiro contato com League of Legends foi escolhido que seria realizado sozinha uma pequena exploração sobre o conteúdo do jogo e notícias relacionadas mas ainda sem contato propriamente com o jogo e o ato de jogar. Para todos os novos Invocadores (jogadores de LoL) é obrigatório o preenchimento de um cadastro para começar a experiência do jogo. É importante destacar que é possível navegar por todos os conteúdos oferecidos pelo site antes de preencher o formulário e ter o cadastro completo com login e senha. O cadastro apenas é solicitado para baixar o jogo, jogar e publicar conteúdos nos fóruns do site.

No momento da criação do usuário é perguntado se o jogo foi indicação de alguém com um espaço para inserir o nome da pessoa e a mesma receberá um bônus. Isso se mostra parte da premissa do jogo que é melhor quando não se joga sozinho. Depois, o primeiro passo é o preenchimento de alguns dados básicos como nome de usuário - que depois será utilizado durante as sessões de jogos como a identidade do jogador - e a criação de uma senha. Na mesma página já aparece conteúdo para os que desejam conhecer um pouco melhor o jogo e o seu funcionamento mesmo antes de realmente jogá-lo, como, por exemplo, ver uma partida completa e assistir trailers de divulgação do jogo. Sempre está em destaque no site que o jogo é de graça e após o preenchimento do cadastro o novo jogador já pode fazer o download do jogo e instalá-lo

no seu computador.

Vale chamar a atenção que os requisitos do sistema são bem baixos, fazendo com que seja compatível com a maioria dos computadores e notebooks com sistemas operacionais Windows ou IOs e continua não disponível para tablets e celulares.

Antes de entrar no tutorial o jogo pergunta o grau de familiaridade com o jogo, que são: Iniciante, Jogador RTS (estratégia em tempo real), Veterano e Expert. Escolhi o Iniciante. Um dos motivos para essa pergunta é que muitos jogadores fazem mais de um perfil de invocador para poder treinar em níveis mais baixo, comprar diferentes personagens e assim trilhar estratégias diferentes. A escolha feita para esta experiência foi o nível iniciante.

O tutorial do League of Legends é todo em português tanto na escrita como na parte narrada, o que, com certeza, ajuda muito uma vez que não é preciso quebrar o ritmo do jogo para entender o que está acontecendo ou ter que buscar traduções. Com a barreira do idioma quebrada, um outro item do jogo que pode parecer complicado para o jogador iniciante no começo é a quantidade de comandos exigidas e também a utilização em tempo integral das duas mão para ataques e fugas. O controle do personagem se dá pelo mouse, podendo direcionar os ataques, controlar o caminho por onde o personagem irá percorrer, dar comandos de perigo, recuar, comandos de cura e etc.

Com a fase de tutorial finalizada é a vez de ser apresentado ao treinamento de batalha. Uma batalha semelhante a do tutorial mas com mais liberdade para o campeão tomar decisões, já que durante o tutorial não é possível criar muito e sair das programações previstas para essa etapa. O treinamento mostra os objetivos principais, assim como pequenos objetivos secundários que dá ao jogador mais ouro, pontos de experiências e habilidades temporárias para seguir a batalha. Durante esse treinamento de batalha ainda não há contatos com outros jogadores reais, apenas com os BOTs. Existe também o treino com jogadores reais mas, para esta experiência inicial com o jogo, escolhi o treinamento tradicional com BOTs para obter mais experiência e também por ainda não dominar com agilidade todos os comandos utilizados no jogo durante uma batalha.

O tutorial foi jogado cinco vezes no modo treinamento utilizando as três classes de campeões que havia a disposição: um arqueiro, um mago e um guerreiro. Cada partida de LoL nesse modo de jogo tem a duração de 20 a 45 minutos. Jogando o tutorial foi possível entender e absorver para o uso todos os comandos do jogo, os objetivos principais e os secundários, assim

como as habilidades especiais de cada personagem, me deixando mais confiante para começar a jogar com outros Invocadores.

No jogo com times de jogadores humanos contém as seguintes opções: Modo de Jogo, Mapa de Jogo e Dificuldade. As duas primeiras opções continham apenas um mapa e um modo de jogo destravado já a dificuldade poderia escolher entre iniciante e intermediário. Por já ter jogado outros jogos online com jogadores reais acredito que esse modo de jogo é muito importante pois, jogadores iniciantes tendem a se atrapalhar muito em uma partida de jogo séria e, normalmente, acabam sofrendo algum tipo de bullying durante a partida se estão jogando com jogadores com mais experiência seja por “atrapalhar” os veteranos ou por não ser tão bom quanto o esperado. Os “ataques” normalmente são em forma de xingamentos e podem chegar até mesmo a boicotes contra os jogadores.

Na primeira partida que participei no modo jogadores vs BOT embora tenha ganhado juntamente com meu time, não foi muito boa. É inevitável não se sentir perdido em meio a um turbilhão de acontecimento e tendo que assimilar os comandos exatos principalmente por não ter conseguido escolher nenhum dos personagens que já havia jogado nas partidas do tutorial. Neste primeiro combate “morri” 6 vezes o que, a princípio, achei ser muito e depois percebi que era a média normal dos outros jogadores também. Quando fui solicitada por um integrante do meu time para da assistência não soube direito o que fazer mesmo já tendo treinado diversas vezes, talvez por nervosismo e isso resultou em um xingamento vindo do integrante que havia solicitado a assistência, afirmando que eu não sabia o que estava fazendo e isso mesmo depois de eu ter avisado que era a minha primeira partida fora do modo tutorial. Essa cultura de xingamentos por baixo desempenho não ficou exclusivamente nessa partida, foi notado em diversas partidas ao longo do jogo tanto direcionada a mim, como a outros jogadores. Com o passar do tempo durante algumas partidas vi relatos de jogadores que falavam sobre a hostilidade de jogadores brasileiros e baixo nível de espírito esportivo.

Por algum tempo continuei jogando Coop vs IA (Cooperativo vs Inteligência Artificial) e observei que nesse modo de jogo não havia muita conversa entre o time, não era dado comando e, quanto mais baixo o nível, o time apresentava o comportamento individualista, com cada um fazendo a sua parte. O metajogo por trás era pouco explorado nesse início, assim como a comunicação entre jogadores.



### **3.3.2 Segundo momento: Jogador Acompanhado**

Durante a minha inserção no mundo de League of Legends decidi seguir a premissa do jogo de que as partidas são mais interessantes quando são jogadas em grupo. Depois de algum tempo jogando sozinha senti a necessidade de dividir a experiência com outros jogadores. Com esse pensamento e também com as dificuldades que vinha enfrentando como jogadora solo e com pouca experiência em jogos online vi que tinha motivos suficientes para compartilhar esse momento com alguém e convidei um amigo que gosta de jogos online de estratégia em tempo real para iniciar uma conta no LoL, aqui o chamarei de “F”.

Meu amigo F. tem um longo histórico de experiência com jogos de estratégia em tempo real e joga há muitos anos esse tipo de jogo porém, ainda não era usuário de LoL e não conhecia o modo MOBA jogando. No início, dei uma breve explicação de como o jogo funcionava e pude notar pela experiência anterior dele que acabava me questionando com algumas perguntas mais complexas. Esse momento foi marcado pela troca de experiências, eu com a visão crítica do jogo um pouco mais aguçada pelo envolvimento que já estava tendo e ele trazendo o conhecimento prévio dos outros jogos que já havia jogado mas com a curiosidade de explorar o novo software.

Ele passou pelo mesmo processo de treinamento que eu e foi ótimo poder explorar bem as possibilidades do jogo uma vez mais. Passamos também pela fase de treinamento com Equipe vs IA, só que dessa vez jogando em duplas e alinhando as estratégias. Mesmo com o treino e a experiência nossa estratégia em conjunto ainda se mostrava falha e nossas baixas habilidades ficavam evidenciadas no decorrer da partida. Visando a melhoria e uma sincronização entre nós dois, resolvemos utilizar o recurso do Skype para nos comunicarmos por áudio durante as partidas tendo em vista que sentíamos que utilizar o chat do jogo nos atrapalhava um pouco e perdíamos lances valiosos durante a partida. Conseguimos ver retorno bastante positivo no nosso desempenho com mais assistências, menos mortes e melhor aproveitando geral da partida e, assim, nos divertimos muito mais. Mas como os jogos são de 5 jogadores vs 5, vimos que apenas dois jogadores com a mesma estratégia não bastava, era muito difícil alinhar todos os cinco. Foi então que decidimos procurar mais um jogador que pudesse nos auxiliar. Escolhemos um amigo que chamarei aqui de “W”, que é um jogador mais experiente de LoL e que no momento estava ajudando um time a se profissionalizar no jogo, fazendo o trabalho de treinador.

A estratégia mais comum para se ganhar no LoL atualmente é ter no time um campeão

que alcance rapidamente o nível máximo, sendo que esse campeão deve receber pouco dano e golpear muito forte para não ter problemas em matar e dar muitos “kills”. Assim roubar o kill pode atrasar que essa estratégia seja atingida. É claro que essa não é a única estratégia e não significa que dentre os outros 4 jogadores nenhum mais possa estar nesse patamar, mas podem desenvolver outras habilidades que são fundamentais para a estratégia a ser adotada. W. nos ensinou a utilizar e melhorar nossos campeões e o uso que fazíamos deles e também fez com que nos preocupássemos menos com a vitória e mais com o como chegar até a vitória.

Dentre os roles citados anteriormente, me senti muito mais a vontade adotando “Mid” e “Supp” então treinei mais esses dois tipos. O “Supp” é um campeão que evolui muito devagar, e no final da partida acaba sentindo isso em relação aos outros jogadores e como consequência disso, as vezes acaba sendo alvo de hostilidade por parte dos outros jogadores. Muitas vezes o “Supp” tem a capacidade de “healer” (cura) e os outros jogadores acabam esperando uma habilidade muito mais precisa desse tipo de jogador, colocando responsabilidades além do que o campeão pode suprir. A hostilidade muitas vezes é em forma de ofensa no chat do jogo, dizendo que o outro é “ruim” ou que “não sabe jogar”, indo disso para coisas mais pesadas. O role do “Mid” é um jogador mais solitário no jogo, ele costuma a ficar sozinho na maior parte da batalha, recebe apenas o apoio do “Jungle” em algumas passagens e acaba sendo um role que evolui de certa forma rápida, mantém o território protegido e é mais equilibrado com o jogador inimigo pois é um role de manutenção do território. Esses dois campeões não são personagens de muito ataque e normalmente não se destacam durante a partida.

Após o treinamento fomos para partidas pela primeira vez no modo humanos vs humanos, chamado de “PvP”. Pude notar nesse tipo de partida uma maior mobilização dos jogadores em se organizar e separar bem os roles, atitude que não vinha sendo muito explorada nas partidas “Coop vs IA”. Na escolha de papéis para a batalha fiquei com a posição de “Mid”, numa posição mais solitária pela característica do personagem. A posição do jogador no campo de batalha é determinada no começo e um dos principais fatores para direcionar essa escolha é a classe do personagem. A formação do time contava com um “Mid”, um “Tank”, dois ataques e um “Jungle”. A batalha foi bastante equilibrada e acabamos ganhando.

O jogo sempre limita o Invocador ao seu nível apenas deixando que ele experimente novas formas de partida, como modos mais competitivos e “rankeados”, quando estiver em um nível mais elevado. As partidas seguintes acabaram seguindo a mesma linha da primeira partida

em equipe, e aprendemos em conjunto com a ajuda dos jogadores mais experientes e assim toda a atividade se tornou muito mais prazerosa. Como jogadora pesquisadora, não consegui até o momento de escrever o relatório chegar a níveis mais elevados do jogo, chegando apenas ao “Dominion” dos modos iniciais descritos acima.

### **3.3.3 Terceiro Momento: Hostilidade**

Depois de jogar com auxílio de amigos me aventurei sozinha em uma partida “Coop vs IA” no modo intermediário, presumi que seria mais fácil estar nesse modo do que sozinha no “PvP”. Não foi exatamente o que aconteceu, pois o “PvP” nivela os jogadores e o modo intermediário não. Meu time era muito mais experiente e isso ficou evidente no decorrer da partida pois todos os Invocadores estavam alinhados e eu não conseguia acompanhar. Nesse modo e por esse motivo de diferença de nível senti muita hostilidade por parte dos jogadores que, ao invés de tentar auxiliar, acabavam dirigindo xingamentos voltados a mim. O jogo possui um mecanismo que não permite que o jogador seja substituído durante a partida e penaliza a saída do mesmo durante o jogo, fazendo com que não possa jogar por um período de tempo determinado então, tive que aguentar os ataques ofensivos vindo dos outros jogadores e terminar a partida. Esse comportamento do time e a falta de dicas construtivas fez com que eu, como jogadora, agisse com o nervosismo aflorado e direcionasse de forma ainda mais equivocada as ações.

Em conversa posteriori com outros jogadores fui informada de que os jogadores brasileiros são conhecidos mundialmente pela sua hostilidade durante as partidas de jogos online. Por conta da hostilidade que pode ser aflorada nos jogadores durante partidas de certos jogos a Riot Games criou o Código do Invocadores, que consiste em nove regras básicas de bom comportamento para Invocadores dentro de partidas de League of Legends, são elas: Ajude a sua equipe; Dê um feedback construtivo; Facilite discussões civilizadas; Divirta-se, mas não as custas dos outros; construa Relacionamentos; Mostre humildade na vitória e Elegância na derrota; Seja firme, não revoltado; Não deixe nenhum novato para trás; e Dê o exemplo.

O Código é uma maneira de prevenir o desrespeito dentro de uma partida mas, quando mesmo assim os jogadores escapam às regras, existe um meio de punir aqueles que seguem com má conduta no jogo, o chamado Tribunal.

O sistema funciona com a colaboração dos jogadores que reportam atividades irregulares,

que não estão de acordo com o Código dos Invocadores. O Tribunal identifica o jogador reportado e averigua o seu comportamento dentro de várias partidas. Para participar do Tribunal e ser um dos seus “juizes” é preciso que o jogador precisa estar no nível 20 ou acima e não devem estar punidos pelo próprio Tribunal.

A aplicação de penalidade é feita de duas formas: a primeira é a de baixo nível, feita de forma automática pelo sistema que envia um email de advertência ao jogador. Já a segunda é destinada aos casos mais graves, onde os casos revisados e as penas são aplicadas manualmente pelo Suporte ao Jogador.

A equipe de League of Legends deixa claro que não dita punições aos seus usuários e que prefere que a própria comunidade de jogadores decidam que sanções os reportados devem receber:

“Acreditamos em dar à comunidade o que ela precisa para definir a si mesma e isto inclui o que é considerado comportamento adequado ou inadequado. Quaisquer regras providas pela Riot Games poderiam desnecessariamente influenciar a comunidade.” (FaQ LoL)

Jogadores hostis são chamados popularmente de “tóxicos”. Servidores brasileiros, como já comentado anteriormente, não são bem vistos por diversos motivos, como a desistência durante uma partida em andamento ou por serem “trolls”, termo utilizado para pessoas que gostam de zombar dos outros.

#### **4. CONCLUSÃO**

Dentro do PIBIC 2013/2014, conseguimos realizar os objetivos de uma pesquisa ainda inovadora pois os aspectos de colaboração e cooperação ainda não são material de estudo recorrente em relação ao comportamento de jogadores. No entanto, ainda é preciso investigar mais aspectos do perfil de jogadores de League of Legends, conhecer mais casos e entrar em contato real com esses jogadores e também através de um questionário, para arquivar material para análise de dados e enriquecer ainda mais a realização da pesquisa. A realização destes não foi possível pela falta de tempo e também pela dificuldade em estabelecer contato com estes jogadores.

Durante este PIBIC foi possível analisar o comportamento dos jogadores e também entrar em contato com este comportamento durante as partidas jogadas, fato que trouxe uma visão muito mais realista para a pesquisa e como seria interessante dar continuidade ao projeto.

O comportamento de colaboração/competição foi observado em muitos momentos

durante o desenvolvimento da pesquisa e pudemos observar que a disputa não acontece apenas no campo de batalha do jogo e tampouco acontece de forma saudável, o que torna o Tribunal que existe dentro das regras do jogo uma ferramenta que deve ser utilizada não como uma ameaça aos jogadores, mas de uma forma educativa para que exista respeito entre os jogadores da mesma equipe e de equipes diferentes.

## 5. REFERÊNCIAS

ARRUDA, Eucídio Pimenta. Aprendizagem e jogos digitais. Campinas: Editora Alínea, 2011.

BROTTO, F. O. Jogos Cooperativos: Se o importante é competir, o Fundamental é cooperar. São Paulo, O autor, 1995.

CORTEZ, R.N.C. Sonhando com a magia dos jogos cooperativos na escola.,. Dissertação (Mestrado em educação física). Rio Claro: , Universidade de Rio Claro, UNESP, Instituto de Biociências, 1999..

FERNANDES, A. P. C. Mudança de comportamento das crianças através da prática de jogos cooperativos. Fortaleza, 2006. 70p. Monografia (Especialização) – Universidade de Brasília, Centro de Ensino a distância.

FIorentini, Dario. Pesquisar práticas colaborativas ou pesquisar colaborativamente? In: MORAES, Marialice de e PAZ-KLAVA, Carolina. Comunidades interativas de aprendizagem. Palhoça: UnisulVirtual, 2004.

FRANCO, Augusto de. Uma teoria de cooperação baseada em Maturama. Brasília: Revista Aminoácidos Vol 4, 2002)

JUUL, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. Em Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings. Utrecht: Utrecht University. Acessado em: < <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>

MATURAMA, Humberto e Varela, Francisco. De Máquinas e Seres Vivos – autopoiesis: a organização do vivo. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

KENSKI, V. M. Tecnologia e ensino presencial e a distância. Campinas, SP: Papirus, 2003.

ORLICK, T. Vencendo a Competição. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

SALEN, K; ZIMMERMAN, E. Regra do jogo, Vol. 2. São Paulo: Ed. Blucher, 2012.

TEIXEIRA Júnior; SOUZA. Vocabulário de análise do comportamento: um manual de consulta para termos usados na área. Editora ESETec, 2006.

### **Avaliação do Aluno em Relação ao PIBIC (Raissa Fernanda Colares de Nóvoa)**

O programa de iniciação científica foi muito importante na minha vida por ver a vida da graduação acadêmica de outra forma, ampliando meu conhecimento sobre o campo científico, assim como meu modo crítico de ver as produções acadêmicas. Esse olhar crítico que faz com que eu reconheça a legitimidade da pesquisa, como o amadurecimento da minha própria produção escrita ao longo dos anos. A oportunidade de poder colocar a teoria em prática de forma aprofundada, sendo que na graduação não tenho um contato tão intenso com pesquisa e produção acadêmica.

O projeto de pesquisa ajudou na percepção da responsabilidade social enquanto graduanda do impacto da pesquisa na sociedade. Foi gratificante ver a pesquisa sendo valorizada nas escolas locais, que sempre nos receberam de portas abertas com a aplicação de nossa metodologia de ensino diferente na utilização de jogos digitais, o que motiva o trabalho como pesquisadora. Assim, fazendo com que teoria seja posta em prática mostrando a alunos reais como podemos construir uma escola mais perto da realidade deles utilizando mídias. E ensinando docentes a pensar em novos métodos de trabalho.